

## ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГРАФИКА КОСТЮМА: СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

*Егорова Софья Игоревна,  
преподаватель кафедры дизайна и изобразительного искусства,  
аспирант кафедры технологии и методики преподавания технологии  
Вятский государственный университет,  
Киров, Российская Федерация  
e-mail: dartsesi@yandex.ru*

Костюм – неотъемлемая часть культуры с древности и до наших дней. Будучи сложным многокомпонентным явлением – семиотическим, технологическим, эстетическим – костюм становится центральным элементом для различных направлений деятельности. Когда мы говорим об изображении костюма, чаще всего речь идет о проектной графике, применяемой в ходе производства одежды, однако визуальное отображение костюма встречается и вне инженерного проектирования – в рекламе, игровой продукции, изобразительном искусстве.

Выделяют специфический вид творчества, связанный с художественно-графическим изображением костюма как такового. Его называют модной графикой, графикой моды, модной иллюстрацией – эти понятия являются родственными, и под ними подразумевают довольно ограниченный спектр явлений [1]. Как правило, туда включают «модную иллюстрацию» в ее современном понимании – репрезентационную графику, отражающую взгляд художника на уже созданную модель или целую коллекцию, и презентационные эскизы, предвещающие непосредственно создание моделей в материале [2, с. 730]. В целом существует мнение, что художественная графика костюма не является актуальной областью деятельности, поскольку в проектировании может быть заменена трехмерной, а в области коммуникаций была вытеснена фотографией еще в первой половине XX века. Как следствие, в обучении студентов направлений «конструирование изделий легкой промышленности», «дизайн костюма» и смежных с ними, уделяется все меньше внимания художественной графике, связанной с костюмом. Однако графика моды не является угасающим видом творчества. Костюм как объект изображения, как центральная фигура и главное «действующее лицо» графического произведения, в действительности представлен достаточно широко, кроме того, графика моды прошла длительный путь развития, модифицируясь в зависимости от изменений технологий коммуникации и метаморфоз европейской культуры [3, с. 19].

Рассмотрим историю развития и возможную классификацию графики моды в зависимости от функционального назначения. В данном случае мы говорим только об изображениях, где костюм занимает центральное место. Пограничный характер здесь носят концепты игровых и мультипликационных персонажей, театральные эскизы, поскольку в большей степени они затрагивают и характерные особенности самого носителя костюма помимо собственно «модного тела» или обобщенного образа целевой аудитории. Под костюмом мы будем понимать не только одежду, но и обувь, аксессуары, украшения – все, что включается в «социальное тело» человека.

Поскольку длительное время доминирующим видом поискового проектирования было не эскизирование, а метод наковки [4, с. 115], до нас практически не дошло проектных эскизов модельеров ранее XX века. Но в то же время в отсутствие фотографии интенсивно развивалась репрезентационная модная графика.

Внутри нее можно выделить несколько направлений:

– рекламная – представляющая готовый костюм того или иного модного дома для ознакомления публики и привлечения покупателей. Именно она в XX веке была заменена фотографией, однако в наши дни может использоваться для привлечения внимания;

– сопроводительная, где изображение костюма на условной модели притягивает взгляд, но зрителю предлагается приобрести не костюм, а какую-либо иную продукцию. К такой графике можно отнести работы Рене Грюо для рекламы парфюмерии, рекламные плакаты Уильяма Брэдли для производства велосипедов;

– иллюстративно-презентационная – сюда можно отнести изображение моделей в изданиях, посвященных шитью, прилагающееся к готовой выкройке;

– иллюстративно-ретроспективная – изображения в литературе, посвященной истории костюма, например, рисунки Франсуазы Карон;

– репрезентационно-субъективная – независимые (не привязанные к модным домам и производителям одежды) графические работы художников по мотивам творчества модельеров, отражающие настроение коллекции и индивидуальное восприятие смотрящего.

Последний вид репрезентационной графики приобрел актуальность в настоящее время, в том числе и в печатных или электронных модных изданиях [6, с. 99]. Фотография дает информацию о модели, но художественные съемки даже при использовании компьютерных спецэффектов обладают не самым широким спектром средств выразительности. Рукотворная графика художника с ярко выраженным индивидуальным стилем может выделить издание на фоне конкурентов – при пролистывании новостной ленты в социальных сетях рисованное изображение среди фотографий будет привлекать внимание. Внутри такой графики фактически развиваются две ветви – традиционная и экспериментальная. Коммерчески успешными являются такие иллюстраторы, как Алена Лавдовская, Пол Кенг, Лена Кер, придерживающиеся традиционного реалистичного стиля в графике и совмещающие рукотворную графику с цифровой. В творчестве иллюстраторов традиционного направления видны заимствования и цитаты из работ их предшественников начала – первой трети XX века [5, с. 100]. Также известны и иллюстраторы экспериментального направления – Кэти Роджерс, Ричард Грей и другие.

Среди первых известных художников, чьи эскизы носят презентационный характер, можно назвать Эрте и Барбье, которые, будучи художниками-графиками, занимались и проектированием костюма. В числе дизайнеров костюма, чьи эскизы являются выдающимися с точки зрения художественной графики, можно назвать Карла Лагерфельда, Ива Сен-Лорана, Жана-Поля Готье. С середины XX века презентационные эскизы дизайнеров становятся достоянием аудитории, тиражируются, демонстрируются на ретроспективных выставках. Способом попасть на стажировку в модный дом становится именно умение рисовать – так, например, Пьер Бальмен был принят на работу к Роберу Пиге, откуда и начал свой творческий путь, Готье, не имевший специализированного образования, именно своими эскизами обратил на себя внимание Пьера Кардена. Эскизы Кристофа Баленсиаги, Юбера де Живанши, Кристиана Диора демонстрируют конструктивные и образные нововведения этих дизайнеров. Известны не только демонстрационные эскизы Ива Сен-Лорана, которые передавались заказчикам и изготовителям, но и его поисковые наброски, сохраняющие ту же характерную пластику линий и явное влияние африканского искусства.

Игровая и развлекательная модная графика носит репрезентационный характер, но иногда является полностью придуманной художником. Сюда включаются игры, известные как «одевалки» и присутствовавшие в модных журналах еще с XIX века, раскраски, коллекционные артбуки. Закономерным развитием традиционной модной графики является ее выход в цифровую среду.

Генетическим продолжением презентационного и театрального эскиза является разработка костюмов игровых и мультипликационных персонажей. Студии, производящие развлекательный контент, часто еще до официального релиза игры или выхода мультфильма выкладывают изображения персонажей. Зрительское внимание оказывается приковано не только к дизайну этих персонажей, но и, часто в большей степени, к

их костюмам. Оживленные дискуссии вызвал костюм Ши-ра из мультсериала производства Netflix, сильно отличающийся от представленного в комиксах, потребители видеоигр ведут споры об обоснованности, эстетике и других характеристиках костюмов героев. Костюмам персонажей игр и кинофильмов посвящаются отдельные коллекционные альбомы (например, посвященные «Звездным войнам» или кукле Барби).

Графика моды переживает новый всплеск интереса со стороны ценителей эстетичных книжных изданий. Модная графика становится средством развлечения, отдыха, а не передачи информации о костюме. «Смерть высокой моды» и расцвет «моды улиц» вносят свои коррективы в этот процесс. Отметим появление артбуков, посвященных тем или иным элементам современной моды, в том числе и несущих элемент интерактивности, взаимодействия с покупателем. В качестве примера можно привести раскраски с изображением самых популярных моделей кроссовок – «Кеды и кроссовки», авторы Дэниел Джерош и Хенрик Клигел.

Большой популярностью, как и в XIX веке, пользуются игры с одеванием персонажа. Они широко представлены в цифровой среде и используются не только детьми, но и взрослыми, предпочитающими для расслабления эстетичную и визуально сложную цифровую продукцию. В числе новейших разработок в этой области можно выделить игру Love Nikki, отличающуюся высокохудожественной графикой, продуманным сюжетом и элементом развития игрока, получающего все более интересные задачи по мере прохождения игры.

Таким образом, на сегодняшний день модная графика вытеснена фотографией только из информационно-рекламной сферы, но продолжает существовать и развиваться как инструмент проектирования и альтернативное средство привлечения потребителя, а также как самостоятельный вид графики. Появление цифровых технологий, вопреки ожиданиям, предоставило художникам, создающим модную графику, новые площадки для демонстрации творчества и перспективы сотрудничества. Современная модная графика продолжает генетические линии традиционной, адаптируясь к новым экономическим, культурным и социальным условиям. Как следствие, обучение студентов основам модной иллюстрации не теряет своей актуальности и позволяет им расширить спектр дальнейшей профессиональной самореализации.

#### *Литература:*

1. Егорова, С. И. Презентационный эскиз костюма: особенности, роль и место в системе художественно-графической подготовки конструкторов изделий легкой промышленности / С. И. Егорова [Электронный ресурс] // Проблемы художественно-технологического образования в школе и вузе : сборник материалов Всероссийской научно-практической очно-заочной конференции (9 ноября 2018 г., г. Киров) / Электрон. текст. дан. (5,8 Мб). – Киров : Изд-во МЦИТО, 2018. – 1 электрон. опт. диск (CD-R). – Систем. Требования : PC, Intel 1 ГГц, 512 Мб RAM, 5,8 Мб свобод. диск. пространства; CD-привод; ОС Windows XP и выше, ПО для чтения pdf-файлов. – Загл. с экрана.
2. Егорова, С. И. Художественно-графическая подготовка студентов направления «Конструирование изделий легкой промышленности» / С. И. Егорова, А. М. Савинов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2018. – № 9 (сентябрь). – С. 728–739. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2018/181062.htm>.
3. Лагода, О. Н. Визуальные коммуникации в репрезентации моды / О. Н. Лагода // GISAP. Culturology, sports and art history. – 2014. – № 3. – С. 19–23.
4. Лапик, Н. А. Воплощение стиля ампир в «модной» гравюре французских и русских журналов мод первой четверти XIX в. / Н. А. Лапик // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013 – № 1 (14). – С. 114–121.
5. Лапик, Н. А. Интертекстуальность в современной модной иллюстрации / Н. А. Лапик // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 8-1. – С. 97–103.
6. Лапик, Н. А. Специфика художественного языка современной модной иллюстрации / Н. А. Лапик // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 8-2. – С. 97–102.